

Муниципальное казенное учреждение  
«Управление образования исполнительного комитета  
муниципального образования Казани»  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования детей «Заречье»  
Кировского района г. Казани»

Принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1  
от «25» 08 2022 г.

«Утверждаю»  
Директор МБУДО «ЦДОД «Заречье»  
Т.В. Сорокина  
Приказ № 159  
от «29» 08 2022 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ПРОЕКТНЫЙ АКСЕЛЕРАТОР»**

**Направленность:** социально-гуманитарная  
**Возраст учащихся:** 12-16 лет  
**Срок реализации:** 2 года

**Автор составитель:**  
Каримов Рустам Айратович  
педагог дополнительного образования

**Казань, 2022**

## Информационная карта образовательной программы

1.	<b>Образовательная организация</b>	<i>Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей «Заречье» Кировского района» г. Казани</i>
2.	<b>Полное название программы</b>	<i>Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Проектный акселератор. Бизнес»</i>
3.	<b>Направленность программы</b>	<i>социально-гуманитарная</i>
<b>Сведения о разработчике</b>		
4.1	ФИО разработчика	<i>Каримов Рустам Айратович</i>
4.2	Должность	<i>педагог дополнительного образования</i>
<b>5. Сведения о программе</b>		
5.1	Срок реализации программы	<i>2 года</i>
5.2	Возраст обучающихся	<i>12-16 лет</i>
5.3	Характеристика программы: тип программы  вид программы  принцип проектирования программы   форма организации содержания учебного процесса	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>дополнительная общеобразовательная</i></li> <li>- <i>общеразвивающая</i></li> <li>- <i>принцип предметной направленности;</i></li> <li>- <i>принцип возрастосообразности содержания программы и форм различных видов деятельности учащихся;</i></li> <li>- <i>принцип ориентации на личностные, метапредметные и предметные результаты образования;</i></li> <li>- <i>принцип продуктивного и творческого характера программы.</i></li> <li>- <i>освоение содержания программы, организация образовательного процесса по учебным блокам (в соответствии с уровнями сложности теоретического и практического материала по годам обучения)</i></li> </ul>
5.4	Цель программы	<i>Создание условий для возникновения и дальнейшего формирования начальных навыков проектирования и повышения имеющихся компетенций у школьных проектировщиков.</i>
6.	<b>Формы и методы образовательной деятельности</b>	<i><b>Методы образовательной деятельности педагога:</b> объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, продуктивный, частично-поисковый, метод творческих проектов, метод дистанционного обучения и др. <b>Виды образовательной деятельности</b></i>

		<p><i>учащихся: освоение теоретического учебного материала, воспроизведение демонстрируемой практической деятельности, самостоятельная продуктивная деятельность; практическое применение знаний в процессе поисковой, проектной, творческой деятельности и др.</i></p> <p><b>Формы образовательной деятельности:</b> мастер-классы, защита проектов, познавательные игры, квесты, беседы, дискуссии и др.</p>
7.	<b>Формы мониторинга результативности</b>	<p><i>Тестирование, анкетирование, методики «Портфолио», карта самооценки, диагностика, текущий контроль, промежуточный контроль, промежуточная аттестация, аттестация по итогам освоения программы, защита проектов</i></p>
8.	<b>Место проведения</b>	<p><i>МБУДО «Центр дополнительного образования детей «Заречье» Кировского района» г. Казани</i></p>
9.	<b>Дата утверждения и последней корректировки</b>	<p><i>25 августа 2022 год</i></p>

## Оглавление

I Пояснительная записка .....	5
II. Учебный (тематический) план .....	13
III.Содержание программы .....	21
IV.Организационно-педагогические условия реализации программ .....	23
V. Формы аттестации и контроля.....	26
VI. Список литературы.....	27
Приложения .....	33

## I ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современный мир формирует новые условия и рамки развития. Перед нашим обществом возникают большие вызовы и крупные процессы, которые структурно меняют привычное миропонимание. К таким процессам можно отнести технологическую сингулярность, предполагающую смену нескольких технологических циклов в течение жизни одного поколения. Общество, в котором мы живем, становится все более поликультурным, полилингвальным, формируя процесс поликоммуникации.

Вместе с этим, произошедшие структурные изменения в экономике, научно - технологической сфере, а также цифровая революция приводит формированию экономики знаний и заставляет нас переосмысливать нашу деятельность.

Учитывая особенности развития современной глобальной и региональной повестки, именно стремление к созиданию и формированию управляемой и благополучной среды развития является одним из ключевых факторов прогресса нашего государства, повышению его конкурентоспособности и формированию среды устойчивости в мире глобальных вызовов. В связи с этим возникает необходимость формирования устойчивых знаний и компетенций, обладание которыми формирует у детей резилентность и способность адаптироваться к хрупкой постоянно изменяющейся действительности, к миру технологической сингулярности, полному вызовов и рисков.

Кроме того, изменения в социокультурной сфере, увеличение государственной поддержки для детских инициатив и рост заинтересованности общества и государства в развитии продуктивной деятельности возрождают интерес к осознанному выбору, формированию субъектности и проактивному отношению к окружающему миру.

**В связи с этим особо актуальным** становится развитие проектной деятельности, как поля для формирования проектных навыков. Здесь следует отметить, что несмотря на то что проектная деятельность сложный и комплексный вид человеческой деятельности. Он предполагает работу с будущим, умение планировать свою деятельность, понимать проблему, предлагать различные, в том числе инновационные варианты решений, определять необходимый объем ресурсов, разрабатывать модельные решения, работать с экспертами, инвесторами и партнерами, а также навыки продуктивной коммуникации навыки презентации проектных решений, а также рефлексии и акселерации проектов. Однако именно набор подобных знаний и компетенций может помочь для формирования устойчивого развития личности человека, и общества в хрупком, и полном неопределенности современном мире.

Важное место в современном образовании имеют практики развития субъектности, серендипности, осознанности, рефлексии и развития экзистенциальных компетенций, помогающий сформулировать опыт, понять его смысл для деятельности, закрепить и присвоить этот опыт для того, чтобы он стал основой для самоопределения, проективных и продуктивных действий, обеспечивающих качественное развитие и социализацию личности.

**Отличительная особенность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Проектный акселератор. Бизнес» заключается в том, что программа использует опыт, накопленный автором в результате многолетней проектной работы в детско-взрослых сообществах, экспертную позицию в оценке проектных конкурсов и трекинга взрослых проектных команд. Для реализации программы используется двухпозиционная структура, состоящая из позиции навигатора, которые сопровождает образовательный результат и помогает обучающимся его присвоить, а также позиции наставника проектных команд, которые удерживает проектную

методологию и обеспечивает реализацию продуктовых результатов проектных команд от проектного замысла до утилизации проекта. Проектные команды, проходят по основным этапам жизненного цикла, знакомятся с классическими проектными методологиями и фреймворками и базовыми инструментами проектирования, выполняют сначала учебный, а затем реальный проект.

Программа является многотрековой, в рамках ее осуществляется проектно-наставническое сопровождение по трекам экологического, научно-технологического, а также социального проектирования.

В рамках реализации методики для оценки образовательных результатов используется системно-деятельностный и личностно-ориентированный подходы.

В рамках личностно ориентированного подхода формируются условия, способствующие саморазвитию и самоопределению участников проектных команд. Опора в данном случае делается на максимальный интерес и вовлеченность, личностные особенности, субъектный опыт каждого члена команды. Создавая в рамках проектной деятельности личный продукт субъекты деятельности участвуют в формировании содержания.

В процессе работы с образовательными и продуктовыми результатами осуществляется субъект-субъектное взаимодействие участников детских команд.

В рамках системно-деятельностного подхода лежте оценка личностных, метапредметных и предметных знаний, а также универсальных учебных действий. В связи с тем, что основой системно-деятельностного подхода является самостоятельная активная познавательная деятельность в рамках деятельности детских проектных команд, используются различные инструменты организации деятельности. К примеру работа с проблемой, определение и описание проектных идей и решений осуществляется самими субъектами образовательного процесса, а недостающие знания формируются в виде образовательного запроса. Кроме того, системно-деятельностный подход реализуется в рамках работы над каждым этапом жизненного цикла проекта участники ставят цели, планируют и осуществляют действия, затем осуществляют рефлекссию полученных результатов и опыта с помощью позиции навигатора.

В процессе проектной деятельности, учащиеся овладевают универсальными учебными действиями, что выступает основанием к саморазвитию, самосовершенствованию путем активного и сознательного приобретения и присвоения социального опыта.

Также можно отметить что в рамках реализации проектной деятельности дети обучаются целостному взгляду на мир, вследствие того, что участники команд должны самостоятельно овладеть знаниями из различных предметных областей. Особо следует отметить, что в рамках реализации программы нет традиционной школьной оценки. Участники команд обучаются оценивать результаты своей деятельности по критериям продукта на различных этапах жизненного цикла проекта, а образовательные результаты фиксируются с помощью рефлексивных практик.

Проектная деятельность, защита своих проектов, способствуют обучению личности рефлексирования своей собственной позиции, а также адекватной оценке своих возможностей. Кроме того, можно отметить что в связи с тем, что проектная деятельность предполагает высокую степень вовлеченности и инициативности участников команд то она является необходимым условием для формирования регулятивных познавательных, коммуникативных и личностных универсальных учебных действий.

В рамках компетентностного подхода осуществляется определение специальных и универсальных компетенций, а также разработка учебных планов, программ и мониторинга образовательного процесса, а также уровня сформированности компетенций у обучаемых.

В рамках проектной деятельности детско-взрослых команд существуют две основные позиции осуществляющих сопровождение. К ним относятся наставник и навигатор.

Наставник отвечает за образовательные результаты каждого участника проекта и его динамику внутри команды:

- помогает ученику актуализировать свои задачи на развитие, найти свои точки важности и смыслы в обучении, определить направления и создать образ «будущей версии себя», поддерживает мотивацию и устойчивость в ситуациях преодоления/кризисах;
- задает вопросы и помогает найти и уточнить формулировки;
- итеративно подбирает для ученика наиболее продуктивные способы, графики, уровень нагрузки, помогает сформировать ИОП;
- осуществляет мониторинг прогресса учеников через манифестации в образовательных ситуациях, самооценивание и обратную связь, фиксирует прогрессы и стагнации/регрессы, проблематизирует ИОП. Практикует прецедентное и перформативное оценивание;
- помогает выстроить траекторию развития во времени и пространстве, учитывая психоэмоциональные особенности, уровень загрузки и т.п.;
- практикует картирование - отслеживает движение по выбранному маршруту (пробы) и выбранной программе (оценивание), предотвращает выгорание и потерю фокусов;
- помогает найти образовательные возможности, в том числе, неочевидные, знакомит обучающегося с экспертами и носителями нужного опыта;
- управляет групповой динамикой, проводит групповые сессии на формирование команды через управление отношениями и синхронизацию смыслов и фокусов общей деятельности. Практикует групповые коммуникативные тренинги, коллективное мышление, ресурсные тренинги.

Наставник команды обеспечивает достижение командой продуктивных результатов.

- помогает команде осуществлять движение по жизненному циклу проекта;
- обеспечивает реализацию проекта с учетом внешнего и внутреннего контекстов проекта, интересов и ожиданий заинтересованных сторон;
- обеспечивает реализацию проекта с учетом формальных норм и требований, а также с учетом морально-этических норм;
- создает условия для успешной работы проектных команд, продуктивной коммуникации, преодоления конфликтов и решения проблем;
- вовлекает, мотивирует, поддерживает участников проекта на всех этапах жизненного цикла;
- обеспечивает целеполагание проекта в соответствии с необходимым контекстом, ожиданиями, потребностями заинтересованных сторон, возможностями их достижения и критериями оценки;
- организует процесс разработки и развития новых идей, а также создает условия для успешной генерации идей командой проекта на различных этапах жизненного цикла проекта;
- помогает осуществлять комплексное планирование реализации проекта с учетом достижения результатов проекта в их взаимосвязи;
- помогает осуществлять комплексное оценивание реализации проекта с технической, проектной позиций;
- создает условия для освоения норм профессиональной и проектной деятельности.

Таким образом представленные подходы используются в рамках организации деятельности детских проектных команд. Инструментами, используемыми на различных этапах, являются:

- Метод: «Мозговой штурм»;

Решаемая задача: генерация идей

- Метод: «Дельфы»;

Решаемая задача: сбор и анализ данных

- Метод: «Форсайт»;

Решаемая задача: формирование общего образа будущего

- Метод: «Кластерный анализ»;

Решаемая задача: сбор и обработка данных

- Метод: «Многомерное шкалирование»;

Решаемая задача: визуализация данных

- Метод: «Аналогия»;

Решаемая задача: поиск новых идей и нестандартных выводов

- Метод: «Факторный анализ»;

Решаемая задача: изучение и анализ внешних и внутренних факторов

- Метод: «Интервьюирование»;

Решаемая задача: сбор информации, в частности от экспертов

- Метод: «Морфологический ящик»;

Решаемая задача: структуризация и инвентаризация проблемы

- Метод: «Пирамида Дилтса»;

Решаемая задача: анализ и структурирование проблемы

- Метод: «Баскет-метод»;

Решаемая задача: позволяет оценить способность учащегося к работе с информацией и умению принимать решения на основании имеющейся информации

- Метод: «Худшая идея»;

Решаемая задача: генерация идей

- Метод: «Scampet»;

Решаемая задача: генерация идей

- Метод: 5 «почему»;

Решаем: поиск истинной проблемы

- Метод: «Конструирование»;

Решаемая задача: разработка модели и оргструктуры проекта

- Метод: «Декомпозиция»;

Решаемая задача: разложение сложной структуры и поиск взаимосвязей

- Метод: «Контрольные вопросы»;

Решаемая задача: поиск нестандартного модельного и организационного решения;

- Метод: «Организационное моделирование»;

Решаемая задача: визуализация изменений в оргструктуре проекта

- Метод: «Карта прав и ответственности за достижение целей»;

Решаемая задача: разработка организационной структуры проекта

- Метод: «Уолта Диснея»;

Решаемая задача: поиск нестандартных решений



- Метод: «Игра "Круг благоприятных возможностей»;

Решаемая задача: поиск оригинальности решения

- Метод: «Вычитание».

Решаемая задача: выход за рамки и поиск нестандартных решений".

Программа призвана обеспечить освоение наиболее актуальных для работы над проектами способов деятельности, обучающимися основной школы и подготовку их, таким образом, к разработке и реализации командных, либо индивидуальных проектов. Освоение способов деятельности, применимых к очень широкому кругу объектов воздействия, в рамках изучения курса позволяет сформировать у обучающихся важный внутренний ресурс, который специально в других составляющих образовательного процесса в школе не формируется.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Проектный акселератор. Бизнес» (далее – программа) является программой социально-гуманитарной направленности и составлена на основе следующих **нормативно-правовых документов и рекомендаций:**

1. Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 5.12.2022 г.)

2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»

3. Указ Президента РФ от 9.11.2022 №809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 г. №678-р

5. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденная приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3.09.2019 №467

6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

9. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»

10. Письмо Министерства образования и науки Республики Татарстан №1068/22 от 28.01.2022 г. «О направлении методических рекомендаций по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ (в том числе адаптированных) в новой редакции».

11. Устав Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей «Заречье» Кировского района г. Казани;

12. Локальный акт МБУДО «ЦДОД «Заречье» Кировского района г. Казани по разработке и написанию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

**Цель программы:**

Создание условий для возникновения и дальнейшего формирования навыков и компетенций проектирования и проектного управления, а также коммуникативных способностей, учащихся в области социального взаимодействия, приобретения профессионально-привлекательного опыта.

**Задачи программы:**

**Образовательные:**

- Обучить приемам и методам организации и планирования деятельности;
- Сформировать навыки проектирования;
- Сформировать понимание о базовом жизненном цикле проекта;
- Обучить базовым инструментам проектной деятельности на различных этапах жизненного цикла проекта;
- Сформировать навыки проектного управления;
- Обучить технологиям учебно-исследовательской и проектной деятельности.

**Развивающие:**

- Развивать умения самостоятельно определять цели и составлять планы деятельности;
- Способствовать определению в выборе успешной стратегии в различных ситуациях;
- Развивать навыки продуктивной коммуникации;
- Развивать навыки познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыки разрешения проблем.

**Воспитательные:**

- Воспитывать активную жизненную позицию, целеустремленность, чувство коллективизма;
- Воспитывать доброжелательность, сострадание и сочувствие, культуру поведения;
- Формировать ответственное отношение к социуму, толерантность;
- Воспитывать созидательное отношение к окружающему миру;
- Воспитывать уважение к культурному наследию и традициям своей страны;
- Формировать ценности соучастного проектирования, проактивную позицию и способность к самоопределению;
- Формировать рефлексивную позицию к своей деятельности;
- Формировать профессиональную ориентацию на профессии сферы социального взаимодействия.

**Адресат программы.** Адресная аудитория данной программы представляет собой группу учащихся 14-17 лет.

Именно в этом возрасте резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Он стремится завоевать в их глазах авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. В этом возрасте дети способны реализовывать свои проектные замыслы до готовых продуктов и, при необходимости, закреплять права на изобретения, или иные продуктивные результаты проектной деятельности.

В этом возрасте особо важной является позиция взрослого как «значимого другого», который сможет сформировать необходимую среду для развития дать необходимую обратную связь и обеспечить присвоение опыта.

**Объем и срок освоения программы:**

срок освоения программы 2 года, общее количество часов – 288 часов (по 144 часа в год).

**Режим занятий:** учебные занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа (продолжительность одного академического часа – 45 мин) с перерывами 15 минут в течение всего учебного года за исключением официальных праздничных дней.

**Формы организации образовательного процесса:**

- групповая;
- индивидуально-групповая;
- индивидуальная.

**Виды занятия:**

- лекции;
- практические занятия;
- дискуссии;
- деловые игры;
- тренинги;
- презентация;
- творческая работа;
- «мозговой штурм»;

**Планируемые результаты освоения программы:**

**Личностные результаты** освоения учебной программы отражают:

- сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, основанного на диалоге культур, а также различных форм общественного сознания, осознание своего места в поликультурном мире;
- сформированность основ саморазвития и самовоспитания в соответствии с общечеловеческими ценностями и идеалами гражданского общества; готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности;
- навыки сотрудничества со сверстниками, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;
- готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;
- осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных проблем;
- сформированность экологического мышления, понимания влияния социально-экономических процессов на состояние природной и социальной среды; приобретение опыта эколого-направленной деятельности.

**Метапредметные результаты** освоения учебной программы отражают:

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;

- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;

- владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;

- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;

- умение определять назначение и функции различных социальных институтов;

- умение самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения, с учётом гражданских и нравственных ценностей;

- владение языковыми средствами - умение ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, использовать адекватные языковые средства;

- владение навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения.

## **Предметные результаты 1-го года обучения**

### **Учащиеся должны знать:**

- понятия «проект», «ресурс», «стейкхолдер»;
- виды проектов;
- особенности проектной деятельности;
- методику формирования проектной команды;
- особенности публичных выступлений;
- приемы ведения монолога и диалога.

### **Учащиеся должны уметь:**

- работать в команде;
- определять шаги в подготовке проектов;
- определять приемы ведения диалога;
- уметь анализировать свои выступления, свое поведение, поступки;
- определить свое место в команде.

### **Учащиеся должны владеть опытом:**

- анализа проектных замыслов;
- анализа ситуации, идентификации проектной проблемы;
- составления проектного замысла в формате логико-структурной схемы проекта;
- планирования работ и составления графика проекта;

- участие в формализованной рефлексии полученного опыта разработки проекта.

## **Предметные результаты 2-го года обучения**

### **Учащиеся должны знать:**

- Инструменты проектирования;
- Инструменты замысливания;
- Инструменты реализации и обеспечения проектной деятельности;

### **Учащиеся должны уметь:**

- работать в команде;
- определять шаги в подготовке проектов;
- определять приемы ведения диалога;
- уметь анализировать свои выступления, свое поведение, поступки;

### **Учащиеся должны владеть навыками:**

- рефлексии (видеть проблему; анализировать сделанное: почему получилось, почему не получилось, видеть трудности, ошибки);
- целеполагания (ставить и удерживать цели);
- планирования (составлять план своей деятельности);
- моделирования (представлять способ действия в виде модели-схемы, выделяя всё существенное и главное);
- инициативности при поиске способа (способов) решения задачи;
- опытом продуктивной коммуникации (взаимодействовать при решении задачи, отстаивать свою позицию, принимать или аргументировано отклонять точки зрения других);
- опытом прохождения краш тестов, выставок проектов и участия в проектных конкурсах.

## **II. УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН**

### **Учебный (тематический) план 1-го года обучения**

№ п\п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Практики самоопределения</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>Текущий контроль</b>
1.1	Введение Тренинг «Выдуманный предмет», «Мир фантазии»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
1.2	Тренинг «Я, Мы, мир»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
1.3	Тренинг – игра на командообразование «Квест» по следам проектной деятельности	2		2	Рефлексия образовательных результатов
1.4	Инструменты самоорганизации и самопроектирования КЖБ	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
1.5	Инструменты самоорганизации и	2	1	1	Рефлексия

	самопроектирования, практика «Икигай»				образовательных результатов
1.6	Тренинг игра на командообразование «Город»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
<b>2.</b>	<b>Инициация и замысливание проектов</b>	<b>50</b>	<b>17</b>	<b>33</b>	<b>Текущий контроль</b>
2.1	О проектах и проектной деятельности	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.2	Тренинг игра «Не проект»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
2.3	Жизненный цикл проекта Инструменты инициации и замысливания	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.4	Освоение последовательности этапов жизненного цикла проектов Деловая игра: "Куры, деньги, три стола"	2		2	Рефлексия образовательных результатов
2.5	Тренинг: «Я и проектная деятельность»	2		2	Педагогическое наблюдение
2.6	Проблемы, которые нас окружают	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.7	Понятия "анализ ситуации" и "проблематизация"	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
	Основные цели и задачи этапа подготовки (анализ ситуации/проблематизация/генерация идей)				
	Движение от образа будущего (чего хотим) к проблеме через анализ что есть сейчас и как оно устроено. Метод «Таблица As is, to be»				
2.8	Метод: Схематизация Описание деятельности с разных позиций для выявления проблемы Метод: Мозговой штурм Генерация идей	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.9	Метод: Дельфы. Сбор и анализ данных. Метод: Форсайт. Формирование общего образа будущего	2	1	1	Педагогическое наблюдение

2.10	Метод: Интервьюирование Решаемая задача: сбор информации, в частности от экспертов Метод: Морфологический ящик Решаемая задача: структуризация и инвентаризация проблемы	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.11	Метод: 5 "почему" Решаем: поиск истинной проблемы	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.12	Метод: custdev Решаем: поиск проблемы ЦА	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.13	Целевая аудитория и гипотеза решения; архитектура проекта;	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.14	ТРИЗ как метод разработки проектных решений	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.15	Практикум решение ТРИЗ задач	2		2	Рефлексия образовательных результатов
2.16	Дизайн мышление как метод разработки проектных решений	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.17	Практикум «Дизайн мышление»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
2.18	Понятие "стейкхолдер". Типы стейкхолдеров: стейкхолдеры проблемы и стейкхолдеры решения. Основные принципы и задачи работы со стейкхолдерами	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.19	Основные способы работы: карточка стейкхолдера; луковичная диаграмма	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.20	Карта влияния стейкхолдеров; матрица стейкхолдеров	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.21	Работа с HADI таблицей по проверке гипотез	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.22	Проверка гипотез	2		2	Педагогическое наблюдение
2.23	Подготовка к краш тесту идей	2		2	Рефлексия образовательных результатов
2.24	Краш тест идей	2		2	Рефлексия образовательных результатов
<b>3.</b>	<b>Проектирование и проектный инструменты</b>	<b>34</b>	<b>15</b>	<b>19</b>	Текущий контроль
3.1	Этап проектирования, основные	2	1	1	Педагогическое

	инструменты				наблюдение
3.2	Разработка модели и оргструктуры проекта. Метод «Канвас Остервальдера»	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.3	Разложение сложной структуры и поиск взаимосвязей Метод: «Декомпозиция»	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
3.4	Поиск нестандартного модельного и организационного решения Метод: «Контрольные вопросы»	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
3.5	Визуализация изменений в оргструктуре проекта. Метод: «Организационное моделирование»	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
3.6	Разработка организационной структуры проекта Метод: «Карта прав и ответственности за достижение целей»	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
3.7	Решаемая задача: поиск нестандартных решений Метод: «Уолта Диснея»	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
3.8	Понятие "продукт" Продуктовая логика. Основные требования к продукту (матрица требований)	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
3.9	Принципы построения дорожной карты реализации проектного решения. Работа с дорожной картой реализации проекта. Основные принципы составления	2	2		Рефлексия образовательных результатов
3.10	Способы и методы продвижения проектного решения	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
3.11	Продвижение проектного решения в медиа	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
3.12	Понятие "риск". Виды рисков. Основные инструменты работы с рисками	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
3.13	Финансовая модель проекта	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
3.14	Бизнес-модель проекта	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
3.15	Место и роль рефлексии на этапе проектирования. Основные способы и методы рефлексии	2		2	Рефлексия образовательных результатов
3.16	Подготовка ко второму краш тесту	2		2	Рефлексия



	проекта				образовательных результатов
3.17	Краш тест проекта. Тренинг: «Я и проектная деятельность»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
<b>4.</b>	<b>Этап представления и реализации</b>	<b>48</b>	<b>6</b>	<b>42</b>	
4.1	Понятие "MVP". Критерии отличия MVP от не MVP. Роль MVP в реализации проекта	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
4.2	Классические методы проектного управления	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
4.3	Философия Agile как способ управления проектами	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
4.4	SCRUM как способ организации проектной деятельности	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
4.5	Кейс практикум SCRUM	2		2	Рефлексия образовательных результатов
4.6	Основные инструменты руководства и управления работами проекта: Трелло, Кайтен	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
4.7	Питчинг идей, питчинг проектов	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
4.8	Мастерство публичных выступлений тренинг	4		4	Рефлексия образовательных результатов
4.9	Деловая игра «Хакатон проектных решений. Экология»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
4.10	Деловая игра «Хакатон проектных решений. Производство»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
4.11	Деловая игра «Хакатон проектных решений. Бизнес»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
4.12	Деловая игра «Хакатон проектных решений. Наука»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
4.13	Учебное проектирование	8		8	Рефлексия образовательных результатов
4.14	Итоговое занятие Фестиваль проектных решений «Идея»	2		2	аттестация по завершении программы

4.15	Тренинг: «Я и проектная деятельность»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
4.16	Профориентационный выезд	10		10	Рефлексия образовательных результатов
4.17	Итого	<b>144</b>	<b>40</b>	<b>104</b>	

### Учебный (тематический) план 2-го года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Практики самоопределения</b>	<b>8</b>		<b>8</b>	<b>Текущий контроль</b>
1.1.	Вводное занятие. Планирование деятельности. Инструктаж по технике безопасности	2		2	Рефлексия образовательных результатов
1.2.	Тренинг «Супергерой и суперсилы»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
1.3.	Инструменты самоорганизации и самопроектирования, практика «Памятник»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
1.4.	Инструменты самоорганизации и самопроектирования КЖБ	2		2	Рефлексия образовательных результатов
<b>2.</b>	<b>Внедрение и акселерация проектов</b>	<b>84</b>	<b>24</b>	<b>60</b>	<b>Текущий контроль</b>
2.1.	Реализация проекта: цель, задачи, содержание	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.2.	Технологические проекты	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.3.	Встреча с проектом	2		2	Рефлексия образовательных результатов
2.4.	Научные проекты	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.5.	Встреча с проектом	2		2	Рефлексия образовательных результатов
2.6.	Кейс-практикум «Техносила»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
2.7.	Хакатон «научное решение»	2		2	Рефлексия

					образовательных результатов
2.8.	Социальные проекты	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.9.	Встреча с проектом	4		4	Рефлексия образовательных результатов
2.10.	Бизнес проекты	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.11.	Встреча с проектом	4		4	Рефлексия образовательных результатов
2.12.	Профориентационный выезд	8		8	Педагогическое наблюдение
2.13.	Кейс-практикум «Будем вместе – сможем все»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
2.14.	Хакатон «Монополия»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
2.15.	Информационные проекты	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.16.	Встреча с проектом	2		2	Рефлексия образовательных результатов
2.17.	Тренинг « Я и проектная деятельность»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
2.18.	Деловая игра «Данные и информация»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
2.19.	Основы управления групповой коммуникацией	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.20.	Сценирование и планирование проектной деятельности	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.21.	Основы работы с командой, групповая динамика	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.22.	Основные инструменты управления реализацией проекта	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.23.	Управление вовлечением заинтересованных сторон проекта	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.24.	Организация работы с заказчиками,	2	1	1	Педагогическое

	экспертами и партнерами для реализации проектов				наблюдение
2.25.	Участие детско-взрослых команд в различных конкурсах	4	2	2	Рефлексия образовательных результатов
2.26.	Жизнеспособность и дальнейшая судьба проекта	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.27.	Акселераторы проектов: тиражирование и масштабирование проектов	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.28.	Грантовая поддержка проектов	6	3	3	Рефлексия образовательных результатов
2.29.	Интеграция с другими проектами	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.30.	Распространение проекта на другие уровни: региональный, федеральный	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.31.	Привлечение источников финансирования (краудфайдинг)	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.32.	Создание распределенных проектных команд (краудсорсинг)	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.33.	Франчайзинг	2	1	1	Рефлексия образовательных результатов
2.34.	Тренинг «Я и проектная деятельность»	2		2	Рефлексия образовательных результатов
<b>3.</b>	<b>Практика проектной деятельности</b>	<b>52</b>		<b>52</b>	<b>Текущий контроль</b>
3.1.	Поиск и определение проблемы	2		2	Рефлексия образовательных результатов
3.2.	Постановка цели проекта	2		2	Рефлексия образовательных результатов
3.3.	Привлечение ресурсов и поиск стейкхолдеров	2		2	Рефлексия образовательных результатов
3.4.	Учебное проектирование	22		22	Рефлексия образовательных результатов
3.5.	Инспекция проектов	2		2	Рефлексия образовательных результатов

3.6.	Подготовка к предзащите с экспертами	2		2	Рефлексия образовательных результатов
3.7.	Доработка проектных решений	2		2	Рефлексия образовательных результатов
3.8.	Подготовка к предзащите	2		2	Рефлексия образовательных результатов
3.9.	Предзащита с инвесторами	2		2	Рефлексия образовательных результатов
3.10.	Подготовка к Фестивалю проектов	2		2	Педагогическое наблюдение
3.11.	Фестиваль проектов. Итоговое занятие по подведению итогов освоения образовательной программы 2-го года обучения	2		2	Защита проектов
3.12.	Тренинг "Я и проектная деятельность"	2		2	Рефлексия образовательных результатов
3.13.	Профориентационный выезд	8		8	Педагогическое наблюдение
	Итого:	144	24	120	

### III. Содержание программы

#### Содержание учебного плана 1-го года обучения

##### 1. Практики самоопределения

Введение Тренинг «Выдуманный предмет», «Мир фантазии». Тренинг «Я, Мы, мир», Тренинг – игра на командообразование «Квест» по следам проектной деятельности, Инструменты самоорганизации и самопроектирования КЖБ. Инструменты самоорганизации и самопроектирования, практика «Икигай» Тренинг игра на командообразование «Город».

##### 2.Инициация и замысливание проектов

О проектах и проектной деятельности. Тренинг игра «Не проект»

Жизненный цикл проекта детской команды. Основные методы и стандарты. Инструменты инициации и замысливания.

Освоение последовательности этапов жизненного цикла проектов. Деловая игра: "Куры, деньги, три стола". Тренинг: «Я и проектная деятельность». Проблемы, которые нас окружают. Понятия "анализ ситуации" и "проблематизация". Проблемная ситуация и подходы к ее решению,

Постановка проблемы методы и технологии.

Основные цели и задачи этапа подготовки (анализ ситуации/проблематизация/генерация идей). Движение от образа будущего (чего хотим) к проблеме через анализ ,что есть сейчас и как оно устроено. Метод «Таблица As is, to be» Метод: Схематизация

Описание деятельности с разных позиций для выявления проблемы.

Метод: Мозговой штурм. Генерация идей. Метод: Дельфы

Сбор и анализ данных. Метод: Форсайт, форсайтное мышление. Формирование общего образа будущего. Метод: Интервьюирование

Сбор информации, в частности от экспертов. Метод: Морфологический ящик. Структуризация и инвентаризация проблемы. Метод: 5 "почему". Поиск истинной проблемы. Метод: custdev. Поиск проблемы ЦА. Целевая аудитория и гипотеза решения; архитектура проекта; ТРИЗ как метод разработки проектных решений. Решение ТРИЗ задач. Дизайн мышление как метод разработки проектных решений. «Дизайн мышление». Понятие "стейкхолдер". Типы стейкхолдеров: стейкхолдеры проблемы и стейкхолдеры решения. Основные принципы и задачи работы со стейкхолдерами. Основные способы работы: карточка стейкхолдера; луковичная диаграмма. Карта влияния стейкхолдеров; матрица стейкхолдеров Работа с HADI таблицей по проверке гипотез. Проверка гипотез. Подготовка к краш тесту идей. Краш тест идей.

### **3. Проектирование и проектные инструменты**

Этап проектирования основные инструменты. Разработка модели и оргструктуры проекта. Метод «Канвас Остервальдера». Разложение сложной структуры и поиск взаимосвязей. Метод: «Декомпозиция».

Поиск нестандартного модельного и организационного решения Метод: «Контрольные вопросы». Визуализация изменений в оргструктуре проекта. Метод: «Организационное моделирование». Разработка организационной структуры проекта. Метод: «Карта прав и ответственности за достижение целей». Решаемая задача: поиск нестандартных решений. Метод: «Уолта Диснея». Понятие "продукт" Продуктовая логика. Основные требования к продукту (матрица требований). Принципы построения дорожной карты реализации проектного решения. Работа с дорожной картой реализации проекта. Основные принципы составления. Способы и методы продвижения проектного решения. Продвижение проектного решения в медиа. Понятие "риск". Виды рисков. Основные инструменты работы с рисками. Финансовая модель проекта. Бизнес-модель проекта. Место и роль рефлексии на этапе проектирования. Основные способы и методы рефлексии. Подготовка ко второму краш тесту проекта. Краш тест проекта. Тренинг: «Я и проектная деятельность».

### **4. Этап представления и реализации**

Понятие "MVP". Критерии отличия mvp от не mvp. Роль MVP в реализации проекта. Классические методы проектного управления. Философия Agile как способ управления проектами. SCRUM как способ организации проектной деятельности. Кейс практикум SCRUM. Основные инструменты руководства и управления работами проекта: Трелло, Кайтен. Питчинг идей, питчинг проектов. Мастерство публичных выступлений тренинг. Деловая игра «Хакатон проектных решений. Экология». Деловая игра «Хакатон проектных решений. Производство». Деловая игра «Хакатон проектных решений. Бизнес». Деловая игра «Хакатон проектных решений. Наука». Учебное проектирование. Итоговое занятие Фестиваль проектных решений «Идея». Тренинг: «Я и проектная деятельность». Профориентационный выезд.

## **Содержание учебного плана 2-го года обучения**

### **1. Практики самоопределения**

Вводное занятие. Планирование деятельности. Инструктаж по технике безопасности. Тренинг «Супергерой и суперсилы». Инструменты самоорганизации и самопроектирования, практика «Памятник». Инструменты самоорганизации и самопроектирования КЖБ.

## **2. Внедрение и акселерация проектов.**

Реализация проекта: цель, задачи, содержание. Технологические проекты: основное содержание и особенности и критерии оценивания. Встреча с проектом. Научные проекты: основное содержание и особенности и критерии оценивания. Встреча с проектом. Кейс-практикум «Техносила». Хакатон «научное решение». Социальные проекты: основное содержание и особенности и критерии оценивания. Встреча с проектом. Встреча с проектом. Бизнес проекты: основное содержание и особенности и критерии оценивания. Встреча с проектом. Профорientационный выезд. Кейс-практикум «Будем вместе – сможем все». Хакатон «Монополия». Информационные проекты: основное содержание и особенности и критерии оценивания. Встреча с проектом. Тренинг «Я и проектная деятельность». Деловая игра «Данные и информация». Основы управления групповой коммуникацией. Сценирование и планирование проектной деятельности. Основы работы с командой, групповая динамика. Основные инструменты управления реализацией проекта. Управление вовлечением заинтересованных сторон проекта. Организация работы с заказчиками, экспертами и партнерами для реализации проектов. Участие детско-взрослых команд в различных конкурсах. Участие детско-взрослых команд в различных конкурсах («Сириус. Лето», «Большие вызовы» и др). Жизнеспособность и дальнейшая судьба проекта. Акселераторы проектов: тиражирование и масштабирование проектов. Грантовая поддержка проектов. Грантовая поддержка проектов. Интеграция с другими проектами. Распространение проекта на другие уровни: региональный, федеральный. Привлечение источников финансирования (краудфайдинг), создание распределенных проектных команд (краудсорсинг), Франчайзинг. Тренинг «Я и проектная деятельность».

## **3. Практика проектной деятельности.**

Поиск и определение проблемы. Постановка цели проекта. Привлечение ресурсов и поиск стейкхолдеров. Учебное проектирование. Инспекция проектов. Подготовка к предзащите с экспертами. Доработка проектных решений. Подготовка к предзащите. Подготовка к Фестивалю проектов. Фестиваль проектов. Итоговое занятие. Тренинг «Я и проектная деятельность». Профорientационный выезд.

## **IV. Организационно-педагогические условия реализации программ**

**Материально-техническое** обеспечение образовательного процесса:

- помещения: кабинет и актовый зал, оформленные в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованные в соответствии с санитарными нормами, стулья для педагога и детей, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий;
- ноутбук, мультимедийное оборудование;
- флип-чарт;
- наборы канцелярских принадлежностей.

**Учебно-методическое** обеспечение образовательного процесса:

- плакаты, рабочие тетради;
- дидактические материалы по основам игровых технологий, науке общения
- наглядные пособия (схемы, таблицы);
- журналы «Дополнительное образование», сборники материалов из серии

«Педагогические технологии».

**Информационное обеспечение** образовательного процесса:

- музыкальная фонотека;
- аудиозаписи, видеозаписи
- интернет – ресурсы

**Кадровое обеспечение** образовательного процесса:

Программу реализует педагог дополнительного образования Каримов Рустам Айратович, педагогический стаж 11 лет.

**Методическое обеспечение** образовательного процесса:

Успешное решение задач и достижение цели, поставленных в программе, возможно при соблюдении следующих основных педагогических принципов:

- наглядности (помогает создать у обучающихся представление о проектной деятельности, работе в команде; повышает интерес к более глубокому и прочному усвоению приёмов общения);
- доступности (требует постановки перед учащимися задач, соответствующих их силам, и постепенного повышения трудности осваиваемого учебного материала по дидактическому правилу: от известного к неизвестному, от легкого к трудному, от простого к сложному);
- систематичности (предусматривает непрерывность процесса формирования проектных навыков);
- гуманности (выражает безусловную веру в доброе начало, заложенное в природе каждого ребёнка, отсутствие давления на его волю; создание условий для максимального раскрытия индивидуальности каждого ребенка, его самореализации и самоутверждения);
- демократизма (основывается на признании равных прав и обязанностей взрослых и ребёнка, на создании эмоционально-комфортного климата в социальной среде творческого коллектива юных лидеров);
- взаимодействия, обратной связи (предусматривает межличностные взаимодействия педагога и ребёнка, детей как партнёров по творческой деятельности; постоянное проявление интереса к работе учащегося на занятии, к его впечатлениям от прошедшего занятия, мероприятия; организацию освоения учебного материала через взаимодействие с окружающим пространством, миром);
- интерактивного обучения (выбор таких методов, приёмов, форм и средств обучения, таких условий, при которых дети занимают активную позицию в процессе получения знаний);
- единства воспитания и обучения (обучая, воспитывать; воспитывая, обучать);
- личностного подхода (основывается на признании личности каждого ребёнка непреложной ценностью);
- опоры на интерес (предусматривает использование на занятиях, мероприятиях только таких форм, методов, педагогических технологий, которые вызывают позитивное отношение детей, их заинтересованность);
- ориентации на достижение успеха (требует создания условий для поддержания у детей веры в собственные силы и возможность достижения успеха);
- сохранения и укрепления здоровья (основывается на использовании здоровьесберегающих технологий обучения).

**Используемые технологии** обучения и воспитания:



- технологии индивидуального, группового, дифференцированного, развивающего, проблемного, дистанционного обучения;
- технологии исследовательской, проектной, игровой, коллективной творческой деятельности;
- технология портфолио;
- технология коллективного творческого воспитания;
- практико-ориентированные технологии личностного роста;
- активные технологии творческого самовыражения;
- здоровьесберегающие технологии (обеспечивающие формирование у детей заинтересованного отношения к собственному здоровью, здоровому образу жизни через создание комфортных санитарно-гигиенических условий и благоприятного морально-психологического климата на занятиях, привитие обучающимся способов управления своим поведением, эмоциями, желаниями) и др.

**Методы обучения и воспитания.** В ходе реализации программы используются следующие методы обучения:

- Метод сознания и активности - зависит от возникшего интереса, мотивации к выполнению задания, сознательного восприятия, которые стимулируются эмоциональностью педагога, различными беседами.
- Метод наглядности - затрагивает эмоционально-чувственное восприятие детей.
- Метод доступности и индивидуализации - преемственность и постепенность в усложнении современного тренажа, правильное распределение материала на занятиях в течение учебного года, усложнение материала с учётом функциональных возможностей организма, возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.
- Словесные методы обучения (объяснение, беседа, комментирование и др.).
- Методы практической деятельности - позволяют детям усваивать и осмысливать материал, выполняя под руководством педагога развивающие упражнения, тренинги, игры, квесты и др. Данные методы тесно взаимосвязаны с репродуктивным и продуктивным методами практической деятельности.
- Продуктивные методы (частично-поисковый или эвристический и исследовательский) - предусматривают получение новых знаний и умений в результате творческой деятельности учащегося.
- Метод проблемного обучения - позволяет побудить интерес детей к разрешению на занятиях возникающих проблемных ситуаций.
- Метод проектного обучения - направлен на развитие творческих и познавательный процессов, критического мышления, умения самостоятельно получать знания и применять их в практической деятельности, ориентироваться в информационном пространстве.
- Игровой метод обучения - в игровой форме воссоздаются ситуации, направленные на усвоение норм и правил поведения в обществе, способствующие формированию социального опыта, совершенствующие навыки самоуправления поведением.
- Методы дистанционного обучения – позволяют получать образование, посредством интернет-технологий, когда обучающиеся удалены от педагога и не имеют возможности заниматься в учебных помещениях, но, в то же время могут в любой момент поддерживать диалог с педагогом с помощью средств телекоммуникации.

- Методы воспитания - убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация, личный пример педагога, коллективная творческая деятельность, дифференцированный подход с учётом индивидуальных особенностей ребёнка и др.

## **V. Формы аттестации и контроля**

### **Входная диагностика**

Цель: определение уровня подготовки обучающихся в начале обучения, т.е. начальное диагностирование.

Задачи:

- спрогнозировать возможности обучающихся для успешного прохождения программы.

Формы проведения:

- анкетирование;
- собеседование;
- самооценка обучающимися своих знаний и умений и другие формы педагогической диагностики.

### **Текущий контроль**

Цель: систематический контроль уровня освоения обучающимися тем, разделов программы за оцениваемый период, динамики достижения предметных и метапредметных результатов.

Задачи:

- повышение качества знаний обучающихся, приобретение и развитие у них навыков самостоятельной работы, повышение активности обучающихся;
- совершенствование методики проведения занятий.

### **Формы проведения:**

- опрос;
- рефлексия;
- выполнение упражнений;
- тестирование;
- диагностика;
- выполнение проблемных заданий;
- индивидуальные задания различного типа;
- педагогическое наблюдение;
- самооценка, взаимооценка, групповая оценка работы и др.

### **Промежуточный контроль**

Цель промежуточного контроля: подведение промежуточных итогов обучения, оценка успешности продвижения, обучающегося по программе.

- Задачи промежуточного контроля:

оценить уровень полученных знаний, умений и навыков, обучающихся по программе 1-го учебного полугодия;

- корректировка учебного процесса.

### **Формы проведения:**

- защита проектных инициатив.

### **Промежуточная аттестация**

Цель: подведение промежуточных итогов по программе 1-го года обучения.

Задачи:

- оценить уровень полученных знаний, умений и навыков, обучающихся по программе 1-го года обучения.

#### **Формы проведения:**

- контрольное тестирование;
- презентация;
- защита проектных инициатив.

### **Аттестация по завершении освоения программы**

Цель: выявление итогового уровня развития теоретических знаний, практических умений и навыков, их соответствие прогнозируемым результатам дополнительной общеразвивающей программы.

Задачи:

- установление соответствия результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы заявленным целям и планируемым результатам обучения.

#### **Формы проведения:**

- Фестиваль проектов.

## **VI. Список литературы**

1. Басова Н. В. Педагогика и практическая психология. – Ростов н/Д: «Феникс», 2010. – 416 с.
2. Беспятова Н. К. Военно-патриотическое воспитание детей и подростков как средство социализации / Н.К. Беспятова, Д.Е. Яковлев. – М.: Айрис-пресс, 2016. – 192 с.
3. Касимова Т.А. Патриотическое воспитание школьников: Методическое пособие / Т.А. Касимова, Д.Е. Яковлев. – М.: Айрис-пресс, 2015. – 64 с.
4. Кулагина И. Ю. Возрастная психология. Развитие ребенка от рождения до 17 лет. М., 2011.
5. Лебедева О.В. Классные часы и беседы по воспитанию гражданственности: 5-10 классы. – М.: ТЦ Сфера, 2015. – 192 с.
6. Николаев Г.Г. Воспитание гражданских качеств подростков в детских общественных объединениях. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2017. – 134 с.
7. Пути модернизации образования: инновационные образовательные и организационные технологии в кадетских школах и в школах-интернатах: материалы и учебно-методические разработки участников Всероссийского семинара-совещания / сост. А.Н. Кузибецкий, Е.В. Никульшина. – Волгоград: Изд. ВГИПК РО, 2018. – 190 с.
8. Титов Б.А. Социализация детей, подростков и юношества в сфере досуга. СПб, 2017.
9. Трегубов Б.А. Свободное время молодежи: сущность, управление. СПб., 2012.
10. Холостова Е. И. Социальная работа с детьми. Учебное пособие. М., 2018.
11. Новые педагогические и информационные технологий в системе. образования / Под ред. Е.С. Полат. — М., 2000.
12. Полат Е.С. Как рождается проект — М., 1995.
13. Ступницкая М.А. Новые педагогические технологии. Учимся работать над проектами. Рекомендации для учащихся, учителей, родителей. – Ярославль: Академия развития, 2008.
14. Сергеев И. С. «Как организовать проектную деятельность учащихся: Практическое пособие для работников общеобразовательных учреждений»- 2е изд., испр. и доп.- М.: Аркти, 2005

15. Под редакцией В.С. Рохлова «Метод учебных проектов в естественнонаучном образовании»- М.: МИОО,2006
16. Хромов А.А., Шамрина Н.М., Борзяк Ю.В. Из опыта организации проектной деятельности школьников // Школа и производство. 1999.
17. Арцев М.Н. Учебно-исследовательская работа учащихся (методические рекомендации для учащихся и педагогов) // Завуч, № 6, 2005, с. 4 -29
18. Чечель И.Д. Метод проектов: субъективная и объективная оценка результатов // Директор школы, 1998, №4, с. 3 — 11.
- 19.Щербакова С.Г. Организация проектной деятельности в образовательном учреждении, Волгоград, Корифей, 95 с.
20. <http://festival.1september.ru/articles/532929/>
21. <http://www.mgsun.ru/articles/article1.htm>

**КАЛЕНДАРНЫЙ (ПОУРОЧНЫЙ) ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН  
1 ГОД ОБУЧЕНИЯ.**

<b>ПП</b>	<b>Месяц</b>	<b>Тема Занятия</b>	<b>Часы</b>
<b>1</b>	<b>Сентябрь</b>	<b>Вводное занятие.</b> Планирование деятельности. Инструктаж по технике безопасности.	2
<b>2</b>		Проблемная ситуация и подходы к ее решению	2
<b>3</b>		Практикум «Проблема»	2
<b>4</b>		Постановка проблемы методы и технологии	2
<b>5</b>		Кейс практикум «Решаем вместе»	2
<b>6</b>		Технологии постановки цели	2
<b>7</b>		Практикум «Целеполагание»	2
<b>8</b>		Методы мотивации	2
<b>9</b>		Практикум «Я-величайший»	2
<b>10</b>	<b>Октябрь</b>	ТРИЗ как подход решения проблем	2
<b>11</b>		Кейс практикум по решению ТРИЗ задач	2
<b>12</b>		Методы ТРИЗ в решении проблем	2
<b>13</b>		Кейс практикум по решению задач методами ТРИЗ	2
<b>14</b>		Хакатон «Решатель проблем»	2
<b>15</b>		Классический метод проектов	2
<b>16</b>		Квест игра «Проектландия»	2
<b>17</b>		Философия Agile как способ управления проектами	2
<b>18</b>		SCRUM как способ организации проектной деятельности	2
<b>19</b>		Деловая игра «AGILE»	2
<b>20</b>	<b>Ноябрь</b>	Кейс практикум SCRUM	2
<b>21</b>		Технологии бережливого производства и философия Lean	2
<b>22</b>		Практикум «Процессы и потери»	2
<b>23</b>		Мастерство визуальной коммуникации	2
<b>24</b>		Тренинг визуальной коммуникации	2
<b>25</b>		Мастерство презентации	2
<b>26</b>		Тренинг «Мастер презентер»	2
<b>27</b>		Умение задавать вопросы	2
<b>28</b>	<b>Декабрь</b>	Тренинг «Сложный вопрос»	2
<b>29</b>		Умение отвечать на вопросы	2
<b>30</b>		Тренинг «Шпионские техники держать словесный удар»	2

32		Семинар – практикум «Публичные выступления»	2
33		Семинар – практикум «Публичные выступления»	2
34		Семинар – практикум «Публичные выступления»	2
35		Ресурсы для проекта	2
36	<b>Январь</b>	Деловая игра «Ресурсы и партнеры»	2
37		Контрольные занятия по подведению итогов освоения образовательной программы 1-го учебного полугодия	2
38		Технологические проекты	2
39		Научные проекты	2
40		Кейс-практикум «Техносила»	2
41		Хакатон «научное решение»	2
42		Социальные проекты	2
43		Бизнес проекты	2
44	<b>Февраль</b>	Кейс-практикум «Будем вместе – сможем все»	2
45		Хакатон «Монополия»	2
46		Информационные проекты	2
47		Деловая игра «Данные и информация»	2
48		Поиск и определение проблемы	2
49		Постановка цели проекта	2
50		Привлечение ресурсов и поиск стейкхолдеров	2
51	<b>Март</b>	Консультации по проекту	2
52		Консультации по проекту	2
53		Консультации по проекту	2
54		Консультации по проекту	2
55		Консультации по проекту	2
56		Консультации по проекту	2
57		Консультации по проекту	2
58		Консультации по проекту	2
59	<b>Апрель</b>	Консультации по проекту	2
60		Консультации по проекту	2
61		Консультации по проекту	2
62		Консультации по проекту	2
63		Инспекция проектов	2
64		Подготовка к предзащите	2
65		Предзащита с экспертами	2
66		Доработка проектных решений	2
67	<b>Май</b>	Подготовка к предзащите	2
68		Предзащита с инвесторами	2
69		Доработка проектных решений	2
70		<b>Контрольные занятия по подведению итогов освоения образовательной программы 1-го года обучения</b>	2
71		Подготовка к итоговой защите проектов	2

72		Итоговая защита проектов	2
<b>Итого</b>			<b>144 часа</b>

## 1.КАЛЕНДАРНЫЙ (ПОУРОЧНЫЙ) ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 2 ГОД ОБУЧЕНИЯ.

ПП	Месяц	Тема Занятия	Часы
1	<b>Сентябрь</b>	Введение Тренинг «Выдуманный предмет», «Супергерой и суперсилы»	2
2		Тренинг «Я, Мы, мир»	2
3		Тренинг – игра на командообразование «Квест» по следам проектной деятельности	2
4		Инструменты самоорганизации и самопроектирования КЖБ	2
5		Технология постановки целей по SMART	2
6		Тренинг игра на командообразование «Город»	2
7		Проблемы, которые нас окружают	2
8		Настольная игра	2
9		Тренинг игра	2
10	<b>Октябрь</b>	ТРИЗ	2
11		Настольная игра	2
12		Дизайн – мышление	2
13		Тренинг игра	2
14		О проектах и проектной деятельности	2
15		Тренинг игра «Не проект»	2
16		Жизненный цикл проекта Инструменты инициации и замысливания	2
17		Практика Освоение последовательности этапов жизненного цикла проектов Деловая игра: "Куры, деньги, три стола".	2
18		Понятия "анализ ситуации" и "проблематизация". Основные цели и задачи этапа подготовки (анализ ситуации/проблематизация/генерация идей).	2
19		Движение от образа будущего (чего хотим) к проблеме через анализ что есть сейчас и как оно устроено.	2
20	<b>Ноябрь</b>	Метод: Схематизация Решаемая задача: описание деятельности с разных позиций для выявления проблемы Метод: Мозговой штурм Решаемая задача: генерация идей	2
21		Метод: Дельфы Решаемая задача: сбор и анализ данных Метод: Форсайт Решаемая задача: формирование общего образа будущего	2
22		Метод: Интервьюирование	2

		Решаемая задача: сбор информации, в частности от экспертов Метод: Морфологический ящик Решаемая задача: структуризация и инвентаризация проблемы	
23		Метод: 5 "почему" Решаем: поиск истинной проблемы	2
24		Метод: custdev Решаем: поиск проблемы ЦА	2
25		Деловая игра «Этап замысливания проекта»	2
26		Этап проектирования	2
27		ЦА и гипотеза решения; архитектура проекта;	2
28	Декабрь	Понятие "стейкхолдер". Типы стейкхолдеров: стейкхолеры проблемы и стейкхолдеры решения. Основные принципы и задачи работы со стейкхолдерами. Основные способы работы: карточка стейкхолдера; луковичная диаграмма	2
29		чек-лист, карта влияния стейкхолдеров; матрица стейкхолдеров	2
30		- финансовая модель проекта; - бизнес-модель проекта;	2
32		- продвижение проектного решения в медиа; - основы работы с рисками;	2
33		Понятие "продукт" Продуктовая логика. Основные требования к продукту (матрица требований)	2
34		Понятие "риск". Виды рисков. Основные инструменты работы с рисками.	2
35		Способы и методы продвижения проектного решения в медиа.	2
36	Январь	Принципы построения дорожной карты реализации проектного решения. Работа с дорожной картой реализации проекта. Основные принципы составления.	2
37		Место и роль рефлексии на этапе проектирования. Основные способы и методы рефлексии.	2
38		Контрольное занятие	2
39		Контрольные занятия по подведению итогов освоения образовательной программы 1-го учебного полугодия	2
40		Этап представления и реализации	2
41		Понятие "MVP". Критерии отличия mvp от не mvp. Роль MVP в реализации проекта	2
42		Основные инструменты руководства и управления работами проекта: Трелло, Кайтен	2
43		Питчинг идей, питчинг проектов	2
44	Февраль	Мастерство публичных выступлений тренинг	2
45		Мастерство публичных выступлений тренинг	2
46		Мастерство публичных выступлений тренинг	2
47		Участие проекта в конкурсах и грантах	2
48		Деловая игра «Хакатон проектных решений. Экология»	2
49		Деловая игра «Хакатон проектных решений. Производство»	2
50		Деловая игра «Хакатон проектных решений. Медицина»	2
51	Март	Деловая игра «Хакатон проектных решений. Экология»	2
52		Деловая игра «Хакатон проектных решений. Наука»	2
53		Рефлексия	2



54		Рефлексия в проектной деятельности	2
55		Повторение	2
56		Повторение	2
57		Промежуточная аттестация	2
58		Учебное проектирование	2
59	<b>Апрель</b>	Учебное проектирование	2
60		Учебное проектирование	2
61		Учебное проектирование	2
62		Учебное проектирование	2
63		Учебное проектирование	2
64		Учебное проектирование	2
65		Учебное проектирование	2
66		Учебное проектирование	2
67	<b>Май</b>	Учебное проектирование	2
68		Подготовка к предзащите	2
69		Предзащита с экспертами	2
70		Контрольные занятия по подведению итогов освоения образовательной программы 1-го года обучения	2
71		Подготовка к итоговой защите проектов	2
72		Итоговая защита проектов	2
<b>Итого</b>			<b>144 часа</b>

## Приложение 2

Таблица 1. Критерии оценки продуктивных результатов проектной деятельности

Оценка продуктивных результатов проекта		
Наименование критерия	Допустимые значения экспертной оценки по критерию	Трактовка каждого значения
Проблема/потребность, на решение/удовлетворение которой направлен проект	0-3	0 - отсутствует описание проблемы/потребности, на решение/удовлетворение которой направлен проект. 1 - описанная проблема/потребность проекта не обоснована (нет подтверждения статистическими данными, результатами опросов, экспертным мнением) или не является актуальной в современной ситуации; 2 - сформулированная проблема/потребность, которая решается в проекте, обоснована, подтверждена данными исследований,

		<p>статистическими данными или экспертным мнением, но не является остро актуальной для широкой аудитории в современной ситуации;</p> <p>3 - сформулированная проблема/потребность, которая решается в проекте, обоснована, подтверждена данными исследований, статистическими данными или экспертным мнением и является актуальной для широкой аудитории в современной ситуации;;</p>
Соответствие представленного решения обозначенной проблеме/потребности	0-3	<p>0 - представленное решение не снимает описанную проблему/потребность</p> <p>1 - представленное решение лежит в области обозначенной проблемы/потребности, формально направлено на ее решение, но фактически не приводит к значимым изменениям</p> <p>2 - представленное решение направлено на изменение проблемной ситуации/удовлетворение описанной потребности, но масштаб изменения неизмерим (нет метрик, измерение не предусмотрено и т.п.)</p> <p>3 - представленное решение направлено на изменение проблемной ситуации/удовлетворение описанной потребности, есть метрики измерения эффективности результата</p>
Востребованность результатов проекта	0-3	<p>0 - не определён круг потенциальных заказчиков / потребителей / пользователей;</p> <p>1 - круг потенциальных заказчиков / потребителей / пользователей заявлен, но не конкретизирован / не проведена проверка гипотез о наличии потребности/проблемы;</p> <p>2 - чётко обозначен круг потенциальных заказчиков / потребителей / пользователей, проведена проверка гипотез о наличии потребности проблемы, но достоверность полученных данных вызывает сомнения или данных недостаточно для однозначных выводов;</p> <p>3 - чётко обозначен круг потенциальных заказчиков / потребителей / пользователей; проведена качественная проверка гипотез о наличии потребности/проблемы, полученные данные не вызывают сомнений</p>
Новизна/оригинальность решения	0-3	<p>0 – полученные результаты не обладают новизной, использованы общеизвестные / общедоступные способы решения</p>

		<p>1 - команда нашла оригинальный способ использования существующих средств/технологий/продуктов (найдена новая сфера применения существующих способов, сделан реинжиниринг существующего средства под индивидуальную ситуацию клиента и т.п.)</p> <p>2 – отдельные полученные результаты обладают новизной, в отдельных частях проекта использованы оригинальные идеи команды</p> <p>3 – большая часть полученных результатов обладает высокой новизной, использовались результаты самостоятельных исследований (оригинальные идеи)</p>
Анализ существующих аналогов	0-3	<p>0 - Нет анализа существующих решений;</p> <p>1 – Представлены аналоги создаваемому решению. Может быть приведен минимальный анализ существующих решений. Не описаны или слабо описаны преимущества предлагаемого решения.</p> <p>2 - Дана сравнительная таблица аналогов, но параметры сравнения слабо дифференцированы или вызывают сомнения. Есть общее описание преимуществ предлагаемого решения.</p> <p>3 - Есть подробный анализ существующих в практике решений, сравнительная таблица аналогов с указанием преимуществ и недостатков предлагаемых решений достаточно дифференцирована, отражает все значимые параметры. Описаны выраженные преимущества решения по сравнению с аналогами</p>
Функциональность решения, проработанность архитектуры решения	0-3	<p>0 – решение описано на уровне общей идеи, требования к результату не детализированы или отсутствуют, функции конечного продукта не проработаны</p> <p>1 – решение представлено в общих чертах, набор ключевых функций не детализирован или не полностью соответствует/учитывает требования пользователей</p> <p>2 – проработаны основные функции, необходимые для реализации предназначения продукта, но не проведено пользовательское тестирование, нет подтверждения достаточности имеющихся функций и удобства использования со стороны потенциальных пользователей</p> <p>3 – все необходимые функции проработаны,</p>

		пользовательское тестирование проведено, продукт доработан с учетом полученной обратной связи, продукт удобен в использовании
Степень проработанности продукта	0-4	0 – в проекте есть очень общее описание идеи 1 – в проекте есть детализированное описание продуктового решения 2 – продуктивное решение проработано на уровне модели, макета, MVP 3 - наличие готового продукта на уровне действующего образца/однократно реализованного решения 4 - наличие готового продукта на уровне воспроизводимого/промышленного образца
Наличие финансовой модели	0-3	0 – отсутствует 1 – присутствует общее описание предполагаемых затрат и необходимых ресурсов 2 – присутствует ведомость с подробным описанием необходимых ресурсов, смета проекта с оценкой затрат по проекту 3 - присутствует ведомость с подробным описанием необходимых ресурсов, смета проекта с оценкой затрат по проекту, бизнес-модель с обозначением источников привлечения ресурсов и расчетами сроков и объемов прибыли
Планирование работ, ресурсное обеспечение проекта	0-3	0 - отсутствует план работы. Ресурсное обеспечение проекта не определено. Способы привлечения ресурсов в проект не проработаны. 1 - есть только одно из следующего: 1) План работы, с описанием ключевых этапов и промежуточных результатов, отражающий реальный ход работ; 2) Описание использованных ресурсов; 3) Способы привлечения ресурсов в проект. 2 - есть только два из следующего: 1) План работы, с описанием ключевых этапов и промежуточных результатов, отражающий реальный ход работ; 2) Описание использованных ресурсов; 3) Способы привлечения ресурсов в проект 3 - есть: подробный план в соответствии со стадией развития продукта, описание использованных ресурсов и способов их привлечения для реализации проекта
Возможность (готовность) к тиражированию	0-3	0 – продукт не может быть получен (существуют объективные ограничения для реализации предложенной идеи)

		1 – продукт не может быть получен без участия проектной команды 2 – продукт может быть получен с небольшим участием (консультациями) проектной команды 3 – продукт может быть получен без привлечения команды
--	--	---

### Приложение 3

Таблица 2 Фиксация идеи через интересы и образ будущего

Интересы	Мечты	Проблемы
Напишите каждый свой интерес (то что вам нравится делать)	Напишите свои мечты (то, чего бы вы хотели добиться)	Перечислите то, что вас/друзей семью/общество беспокоит
<b>Идея</b>		
Совместите ваши интересы и мечта, либо интересы и проблемы, проблемы и мечты и получите идею		

### Приложение 4

Таблица 3 Фиксация проблемы через набор позиций

1. Как есть сейчас?	2. Разрывы	3. Как должно быть?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Составляем схему позиций (рисуем слона)</li> <li>Определяем, что мешает перейти к целевому состоянию</li> <li>Определяем варианты решения проблемы</li> </ul>		

### Приложение 5

Таблица 4 Фиксация проблемы методом постановки проблемной ситуации

<b>У кого?</b>	_____
<b>Когда?</b>	_____
<b>В результате чего?</b>	_____
<b>Что появляется?</b>	_____
<b>Как это им мешает?</b>	_____
<b>Как они с этим справляются?</b>	_____
<b>Как бы им хотелось, чтобы это было решено?</b>	_____
<b>решение мы можем предложить?</b>	<b>Какое</b>



## КАК ПРИМЕНЯТЬ МОРФОЛОГИЧЕСКИЙ ЯЩИК?

6 правил  
успешного  
использования:



1. Четко поставьте задачу (что проектируем?), уточните требования

2. Предложите параметры (1-5)

3. Разработайте варианты параметров (1-5)

4. Составьте морфологический ящик - таблицу

5. Проверьте комбинации на соответствие условиям задачи по критериям (к примеру совместимость, реализуемость, целесообразность)

6. Выберите устраивающие вас варианты

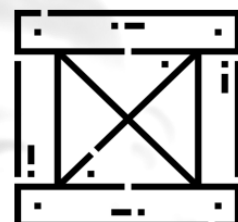
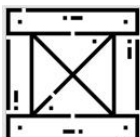


Рисунок 1 Алгоритм применения метода "Морфологический ящик"



## МОРФОЛОГИЧЕСКИЙ ЯЩИК



Параметры	Варианты параметром			
<b>Корпус</b>	Пластик	Дюралюминий	Дерево	<u>Металлопластик</u>
<b>Элемент питания</b>	Литий ионный	Солнечный	Элемент Пельте	Динамо-машина
<b>Дополнительные функции</b>	Часы	Карта памяти	Дополнительные разъемы	Водозащитная крышка

#Рустам Каримов

Рисунок 2 Морфологический ящик. Пример

# Рефлексия

**Я № ...  
ПОТОМУ ЧТО ...**

#Рустам Каримов  
#Проектный\_акселератор\_Заречье  
#проектное творчество

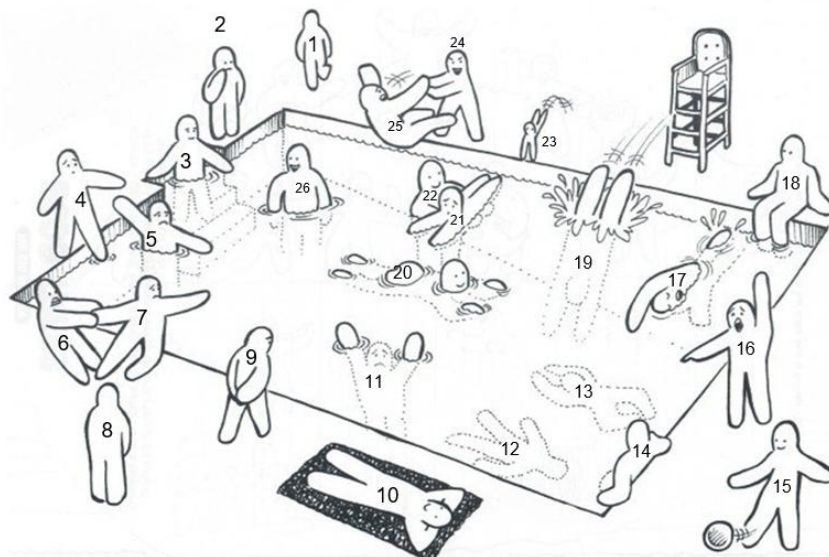


Рисунок 3 Методика рефлексии "Человечки и бассейн"

## Приложение 9

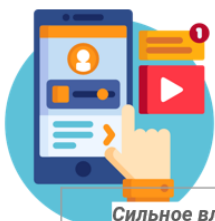


### Продуктовая логика

Метод фокальных объектов  
5 минут

Объект 1	Объект 2	Объект 3	Объект 4
3 свойства объекта 1	3 свойства объекта 2	3 свойства объекта 3	3 свойства объекта 4

Рисунок 4 Метод фокальных объектов



## Продуктовая логика

### Матрица стейкхолдеров

<p><b>Сильное влияние/Сильное воздействие</b>, где находятся ключевые игроки в инициативе изменений, например, спонсор проекта, руководитель подразделения, непосредственно задействованного в изменении.</p>	<p><b>Сильное влияние/Слабое воздействие</b> – потребности этих стейкхолдеров должны быть удовлетворены в первую очередь. Сюда относится топ-менеджмент предприятия, иногда регулятор и поставщик.</p>
<p><b>Слабое влияние/Сильное воздействие</b> – эти стейкхолдеры являются идейными сторонниками и группой поддержки проекта изменения. К этой группе можно отнести операционную поддержку, конечных пользователей и клиентов.</p>	<p><b>Слабое влияние/Слабое воздействие</b> – этих стейкхолдеров достаточно периодически информировать о ходе проекта через общие или заранее определенные коммуникации. Дополнительное вовлечение может переместить их в квадрант «идейных сторонников», что даст инициативе больше поддержки. К таким стейкхолдерам можно отнести экспертов предметной области, поставщиков, специалистов по реализации.</p>

Рисунок 5 Метод «Матрица стейкхолдеров»



## Луковичная диаграмма



Рисунок 6 Метод "Луковичная диаграмма"





Рисунок 7 Методика постановки цели по "SMART"



### Продуктовая логика

Залезьте в «тапки потребителя» и заполните таблицу:

<p><b>Потребитель</b>                  (опишите вашего потребителя, какого пола, сколько ему лет, что ему интересно?)</p>	<p><b>Обстоятельства</b>                  (Опишите ситуацию в которой находится клиент. Что случилось?)</p>
<p><b>Потребности</b>                  Что он хочет? Чего ему действительно нужно?</p>	<p><b>Барьеры</b>                  Что мешает и не дает ему сделать то, что он хочет?</p> <p>время выполнения 10 минут + 2 на подготовку выступления</p>

Рисунок 8 Таблица продуктовой логики



Рисунок 9 Навигаторская практика "Мы, Я, Мир" часть 1

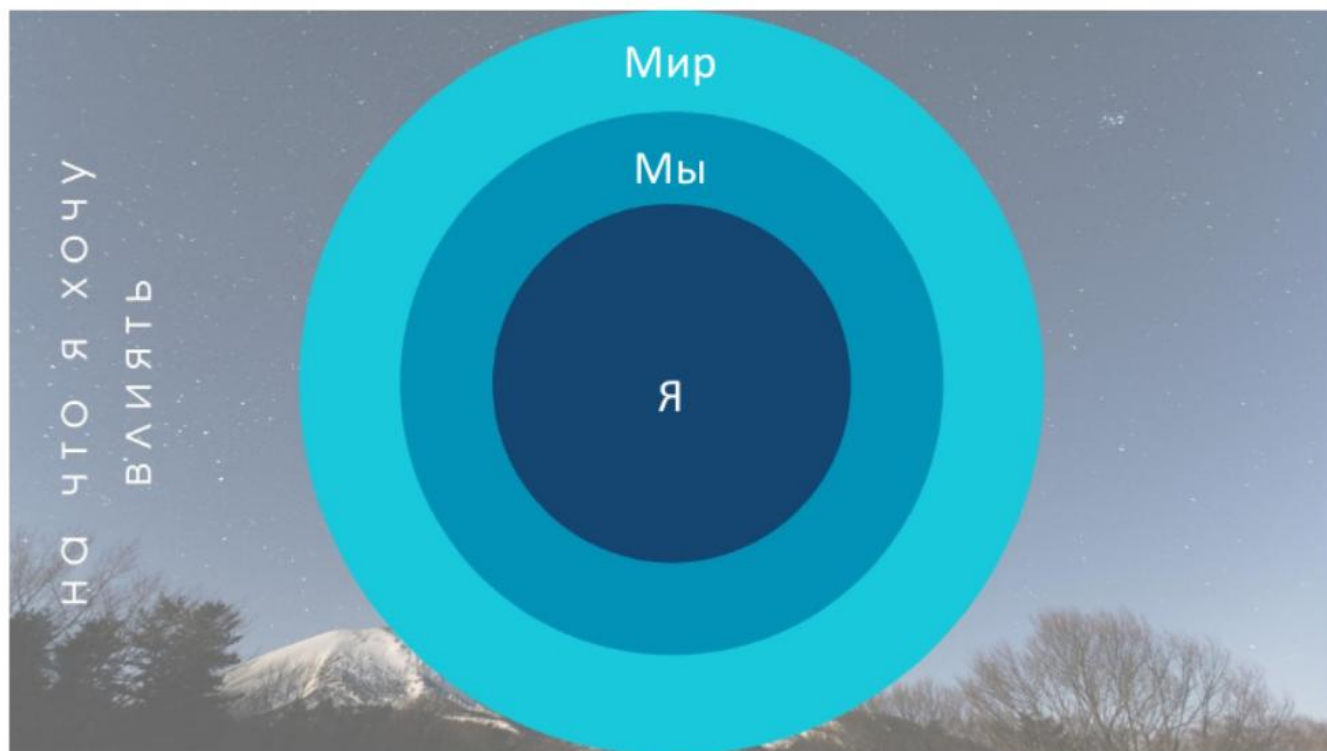


Рисунок 10 Навигаторская практика "Мы, Я, Мир" часть 2

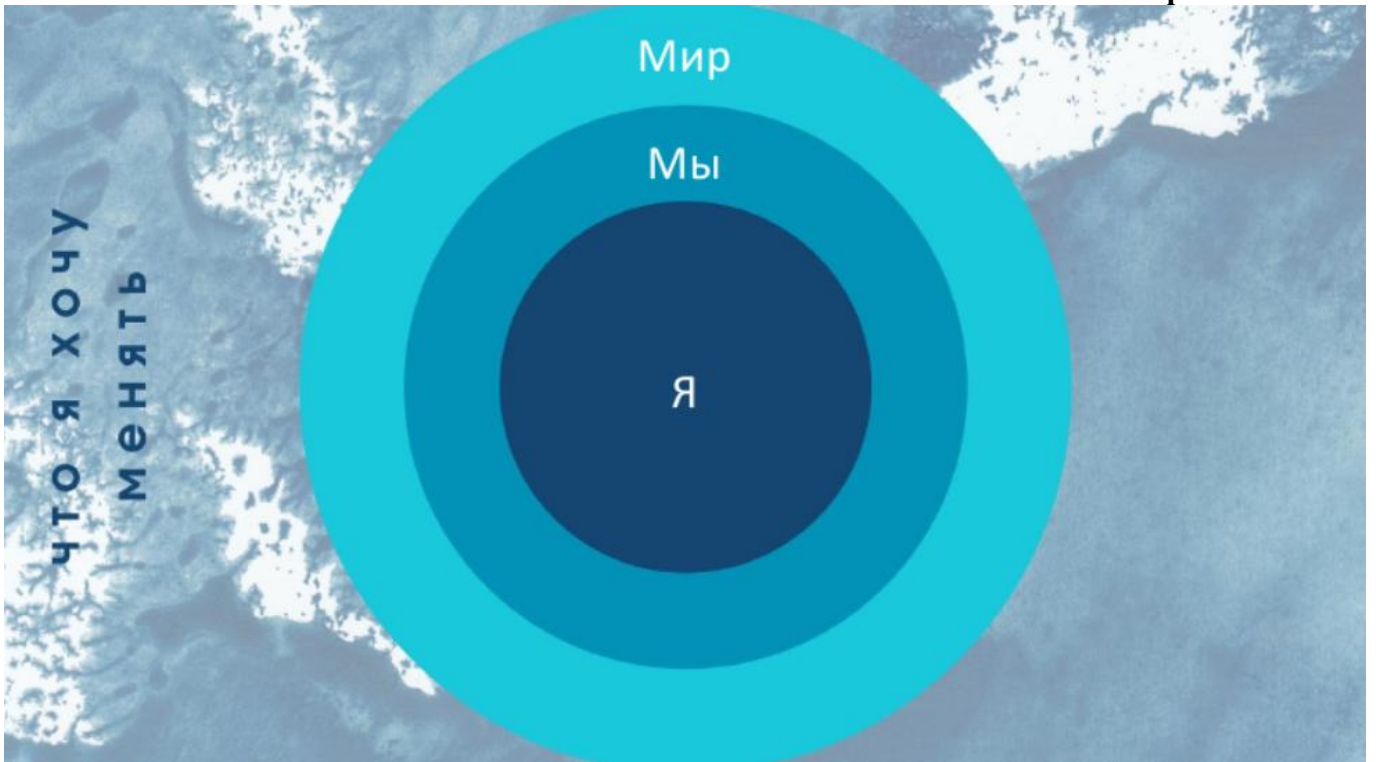


Рисунок 11 Навигаторская практика "Мы, Я, Мир" часть 3



Рисунок 12 Метод разработки архитектуры проекта методом "Канвас Остервальдера"

## Работа с гипотезами HADI-таблица

H - гипотезы (какие гипотезы вы сформулировали)	A - действия (Что нужно сделать для их проверки?)	D - данные (Что вы планируете узнать, какие данные вам нужны?)	I - выводы (что вы будете делать дальше)

## Приложение 19



Рисунок 13 Особенности проблем научно-технологических проектов



Рисунок 14 Особенности научно-технологических проектов

## План «Хакатона»

1. Установка на работу **10 минут**
2. "Дизайн мышление» в командах **15 минут**
3. Прототипирование и работа в канвасе в командах **минут 15 минут**
4. Тестирование **15 минут**
5. Доработка проекта в командах **5 минут**
6. Ярмарка проектов **15 минут**
7. Подведение итогов, награждение победителей **15 минут**

Рисунок 15 План мероприятия "Хакатон проектных идей"

Таблица 6 Методический материалы по применению. практики "Морфологический ящик"

<b>Проектируемый объект</b>	
<p><b>Опишите максимально четко и конкретно задачу ЧТО ПРОЕКТИРУЕМ?</b></p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p><b>Опишите максимально четко и конкретно параметры того что проектируем.</b></p> <p>Параметр 1. _____</p> <p>Параметр 2. _____</p> <p>Параметр 3. _____</p>

<b>Морфологический ящик</b>			
<b>Название параметра</b>	<b>Варианты параметра</b>		

--	--	--	--

**Оценка вариантов проектируемого решения**

Вариант решения	Реализуемость (5 - полностью реализуемо 1 - нереализуемо)	Совместимость (5 - полностью совместно 1 полностью несовместимо)	Целесообразность (5 - максимально целесообразно 1 – максимально нецелесообразно)

Итоговый вариант решения \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Где я могу применить данный инструмент?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Навигаторская практика «Несуществующий предмет»

Лучше устройтесь удобно и закройте глаза - так вы дадите своей фантазии максимум пространства.

Представьте себе, что вы находитесь в самой обычной на свете комнате. Вы обводите ее взглядом, и взгляду не за что зацепиться. Мебель, обои, украшения - все настолько обыденное, насколько может быть. Вы высматриваете хоть что-то оригинальное - но нет. Вы будто бы попали в самый заурядный на свете провинциальный мебельный магазин или в самый стандартный на свете офис. Напротив вас в комнате есть окно.

Вы подходите к окну - и у вас шок. За окном - полная противоположность комнате. Вы теряете дар речи и даже забываете дышать и моргать. За окном - самый фантастический, невероятный, невозможный пейзаж, вы не можете придумать ни одного сравнения, на что бы это было похоже. При этом пейзаж не вызывает у вас страха - поэтому вы открываете окно.

За окном мимо вас проплывают разные объекты. Вы протягиваете руку и успеваете схватить один.

**Пожалуйста, опишите его.**

1. Начните с формы.
2. Потом, каков он наощупь - поверхность, температура. Возможно, он вибрирует, пульсирует или издает какие-то звуки? Фиксируйте все свои ощущения от знакомства с ним максимально детально, как настоящий исследователь.
3. Потом - цвет (или цветовая гамма).
4. Потом - другие характеристики. Может, он меняет форму или цвет? У него есть запах – тогда какой? Он как-то взаимодействует с вами? Летает или как-то иначе передвигается?
5. А теперь, как вам кажется, - что он такое, и для чего он нужен в этом мире? Что он делает - или им делают?
6. А теперь сложите все свои предметы вместе и обсудите, каковы основные характеристики/законы мира, в котором возможны и для которого нужны они все?
7. Опишите мир, в котором может существовать этот предмет

Тест

1. Хорошо сформулированные цели проекта должны быть:

- скорее общими, чем конкретными
- сформулированы без учета ограничений, накладываемых ресурсами
- реалистичными и достижимыми
- в общем и целом, сложными
- измеримыми, материальными и проверяемыми\*

2. В самом общем смысле успех проекта означает, что его исполнители

смогли:

- уложиться в расписание
- уложиться в расписание и бюджет



- уложиться в расписание, бюджет и технические требования\*
- уложиться в расписание, бюджет, технические требования и получить принятие пользователем/заказчиком\*

· ничто из вышеперечисленного не верно

3. Критический путь в сетевом графике проекта — это путь, который:

- характеризуется максимальной степенью риска
- задержит выполнение проекта в случае, если операции критического пути будут выполняться дольше, чем предполагалось\*

· должен быть выполнен ранее всех остальных частей проекта

· характеризуется всем вышеперечисленным

4. На какой фазе жизненного цикла проекта обычно расходуется больше всего средств?

- на фазе концепции
- на фазе развития или разработки
- на фазе выполнения\*
- на фазе завершения
- ни на какой из вышеперечисленных

5. Управление конфликтами требует устранения проблем, послуживших их причиной. Какой метод из перечисленных ниже часто используется при решении проблем, вызвавших конфликт?

- конфронтация\*
- компромисс
- смягчение
- усиление
- уход (избежание)

6. Качество может быть определено как:

- соответствие результата требованиям (ожиданиям)\*
- пригодность к использованию
- постоянное улучшение продуктов и услуг
- обращение к нуждам потребителя

7. Кто обеспечивает в большей мере качество, оказывает наибольшее влияние (несколько ответов)?

- руководитель организации
- руководители проектов
- исполнители, сотрудники\*
- заказчики, потребители\*

8. Главнейшая цель управления рисками состоит в том, чтобы (несколько ответов):

- анализировать риски
- смягчать последствия рисков\*
- оценивать последствия рисков
- планировать действия в непредвиденных ситуациях

9. Расположите в правильной последовательности этапы жизненного цикла проекта в классическом подходе:

- завершение (4)
- планирование (2)
- инициация (1)
- реализация (3)

10. Расположите в правильной последовательности этапы одного спринта (одной итерации) в гибких жизненных циклах (scrum):

- спринт (2)
- планирование спринта (1)
- ретроспектива (4)
- демонстрация (3)

11. Со слова какой части речи формулируется цель проекта:

- а. Глагол;
- б. Прилагательное;
- в. Существительное;
- г. Наречие.

12. Задачи проекта — это:

а. Шаги, которые необходимо сделать для достижения цели;

б. Цели проекта;

в. Результат проекта

г. Путь создания проектной папки.

13. Назовите типовую ошибку при формулировании цели проекта

а. цель включает много задач,

б. цель не предполагает результат,

в. цель не содержит научных терминов.

14. Каким критерием из нижеперечисленных можно определить успешность продукта? (один ответ)

1) Решена или нет проблема, на решение которой продукт был нацелен

2) Сроками реализации

3) Выставленными баллами

4) Нет правильного ответа

5) Финансовыми затратами

15. Верно ли следующее утверждение: "Если не согласовать внутри команды образ продукта, то могут сформироваться различные представления о результатах проекта, что может отрицательно сказаться на достижении цели проекта"? (один ответ)

1) Да, верно

2) Нет, неверно